RENOVADO.
FUNCION RELES ENCLAVE
CONTACTOS
LOCALIZACION
PUESTA MARCHA RE. 3CA-2CC 1-C
FINAL PARTIDA RE. 5CA-1CC 4-C
SIGA JUGANDO 2CA 1-C
CONTROL BARCAS 2CI 12-C
FUNCION RELES SENCILLOS
PUESTA CERO RE. 5CA 1-C
DISPAROS RE. 4CA 5-C
CONTROL DISPAROS 1CI 5-C
PROYECTOR FOCO 4CA 6-C
CONTROL BLANCOS RE. 1CA 1CI 6-C
BLANCOS RE. 3CA 7-C
CONTROL TIEMPO 3CA 7-C
2º VELOCIDAD 4CA 9-C
3º VELOCIDAD 2CA 1CI 9-C
BARCA ALTA 2CA 6-C
BARCA BAJA 2CA 6-C
PIRATA DCHA. MOVIL 1CA 1CI 10-H
PIRATA IZDA. MOVIL 1CA 1CI 10-H
BLANCOS FIJOS 1CA 20-F
CONTROL BLANCOS FIJOS 1CC 12-C
PROGRAMA PIRATAS MOVILES 2CA 10-F
BOBINAS
TOTALIZADOR MONEDAS 1-C
AVANCE DECENAS PUNTOS 1-C
AVANCE LOTERIA 1-C
AVANCE CENTENAS PUNTOS 1-C
AVANCE UNIDADES TIEMPO 2-C
AVANCE DECENAS TIEMPO 2-C
AVANCE PROGRAMA BLANCOS 10-C
BLANCO PIRATA IZDA. MOVIL 10-C
BLANCO PIRATA DCHA. MOVIL 10-C
BLANCO PIRATA IZDA. FIJO 11-C
BLANCO PIRATA DCHA. FIJO 11-C
BLANCO LORO 11-C
BLANCO PULPO 12-C
BLANCO BARCA ALTA 6-C
BLANCO BARCA BAJA 6-C
ELECTROIMAN RETROCESO RIFLE 16-C
MOTORES
MOTOR REPETIDOR 5-C
MOTOR SALIDA PIRATA IZDA. MOVIL 10-C
MOTOR SALIDA PIRATA DCHA. MOVIL 10-C
MOTOR MOVIMIENTO BARCO 12-C
MOTOR MOVIMIENTO BARCAS 13-C
MOTOR MAGNETOFONO 16-C
POSICION CONTACTOS EN MOTOR REPETIDOR
MR 1B
MR 2B
MR 3B
BOBINA DE RELE
BOBINA CON NUCLEO DESLIZANTE
CA = CIRCUITO ABIERTO
CC = CIRCUITO CERRADO
CI = CIRCUITO INVERSOR
MOTOR
MR = CONTACTO EN MOTOR REPETIDOR
MICRO CONTACTO
CODIGO DE COLORES
AMARILLO AM
AZUL AZ
BLANCO BL
GRIS GR
MARRON MA
NARANJA NA
NEGRO NE
ROJO RO
ROSA RS
VERDE VE
VIOLETA VI
E. PUESTA MARCHA RE.
TOTALIZADOR
PUESTA CERO RE.
AVANCE DECENAS PUNTOS
LOTERIA
AVANCE CENTENAS PUNTOS
UNIDADES TIEMPO
DECENAS TIEMPO
D. FINAL PARTIDA RE.
D. PUESTA MARCHA RE.
E. FINAL PARTIDA RE.
D. SIGA JUGANDO RE.
MOTOR REPETIDOR = MR
DISPAROS RE.
CONTROL DISPAROS RE.
PROYECTOR FOCO RE.
CONTROL BLANCOS RE.
BARCA ALTA
BARCA BAJA
BLANCOS RE.
CONTROL TIEMPO RE.
E. SIGA JUGANDO
2º VELOCIDAD RE.
3º VELOCIDAD RE.
BLANCO PIRATA IZDA. MOVIL
MOTOR SALIDA PIRATA IZDA. MOVIL
BLANCO PIRATA DCHA. MOVIL
MOTOR SALIDA PIRATA DCHA. MOVIL
CONTADOR PROGRAMA BLANCOS
PROGRAMA PIRATAS RE.
BLANCO PIRATA IZDA. FIJO
D. CONTROL BARCAS RE.
BLANCO PIRATA DCHA. FIJO
BLANCOS LORO
BLANCOS PULPO
E. CONTROL BARCAS
CONTROL BLANCOS FIJOS
MOTOR MOVIMIENTO BARCO
MOTOR MOVIMIENTO BARCAS
MICRO MONEDAS
SIGA JUGANDO
PULSADOR SIGA JUGANDO
PUESTA MARCHA
ABRE EN CERO DECENAS PUNTOS
PUESTA CERO
BLANCOS
ABRE EN CERO CENTENAS PUNTOS
EN 99 POSICION DECENAS PUNTOS
ABRE EN CERO UNIDADES TIEMPO
CONTROL TIEMPO
A TERMINAL 3 TEMPORIZADOR
EN 99 POSICION UNIDADES TIEMPO
ABRE EN CERO DECENAS TIEMPO
EN AVANCE DECENAS TIEMPO
DECENAS TIEMPO
AJUSTE TIEMPO
FALTA
FINAL PARTIDA
DECENAS PUNTOS
CENTENAS PUNTOS
UNIDADES TIEMPO
PROYECTOR FOCO
GATILLO
CONTROL DISPAROS
DISPAROS
CONTROL BLANCOS
GALLETA MANETA BLANCOS
PIRATA IZDA. MOVIL
PIRATA DCHA. MOVIL
BARCAS ALTA Y BAJA
BLANCOS FIJOS LORO, PULPO, PIRATAS
EN AVANCE DECENAS PUNTOS
CENTENAS PUNTOS
CONTADOR LOTERIA
DECENAS PUNTOS
2º VELOCIDAD
3º VELOCIDAD
PIRATA IZDA. MOVIL
PROGRAMA PIRATAS MOVILES
PIRATA DCHA. MOVIL
EN LEVA MOTOR MECANISMOS
CONTADOR PROGRAMA
RECTIFICADOR
A TERMINAL 1 TEMPORIZADOR
CONTROL BARCAS
EN IZDA. MECANISMO BARCAS
EN DCHA. MECANISMO BARCAS
VIOLETA
NARANJA
ROSA
PUESTA MARCHA
CONTADOR LOTERIA
SIGA JUGANDO
FINAL PARTIDA
PROYECTOR FOCO
LAMPARA PROYECTORA
ENCHUFE SERVICIO
RED
ELECTROIMAN RETROCESO RIFLE
MOTOR MAGNETOFONO
TUBO LUZ NEGRA
REACTANCIA
TUBO 20W CABEZA
AMPLIFICADOR
ALTAVOCES
MALLA
MAGNETOFONO
PRE-AMPL.
TEMPORIZADOR
EN AVANCE UNIDADES TIEMPO
A CONTACTO CONTROL TIEMPO
A 0V. FINAL PARTIDA
DETECTOR DE FOTOCELULAS
PIRATA IZDA. MOVIL
BARCA ALTA
BARCA BAJA
CONTROL BLANCOS FIJOS
BLANCOS FIJOS
PIRATA DCHA. MOVIL
FOTOCELULAS
LORO
PULPO
PIRATA IZDA.
PIRATA DCHA.
BLANCOS FIJOS
EL PIRATA
FAMARESA
F0050-02